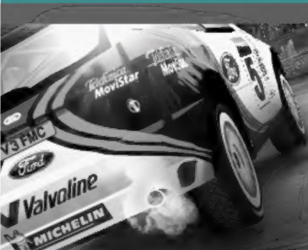
PC CD-ROM







colin | mcrae | rally | 2.0™

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

spis | treści

początek

instalacja

Umieść płytę z grą w napędzie CD-ROM. Poczekaj kilka sekund, aby został uruchomiony. Jeśli opcja autoodtwarzania jest włączona rozpocznie się instalacja Colin McRae 2.0 ™.

W sytuacji kiedy autostart nie jest włączony wybierz z Menu Start „Uruchom” i wpisz D:\setup (proszę wpisać w miejscu „D” literę pod jaką znajduje się CD-ROM) i naciśnij [ENTER].

Pojawi się InstallShield® Wizard; aby zainstalować program proszę wykonywać pojawiające się na ekranie polecenia.

deinstalacja

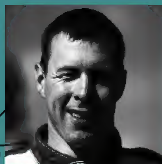
Aby usunąć grę Colin McRae 2.0™ z komputera proszę z Menu Start wybrać Codemasters > Colin McRae Rally 2.0 > Odinstaluj Colin McRae Rally 2.0. Z dysku twardego usunięte zostaną wszystkie pliki gry poza zapisanymi rozgrywkami. Pozostaną one w folderze, w którym gra była zainstalowana. Jeśli chcesz je skasować otwórz folder, w którym są przechowywane, zaznacz je i albo naciśnij klawisz „Delete”, albo przeciągnij je do kosza.

sterowanie

Gra obsługuje szeroki wachlarz urządzeń sterujących, wliczając w to kierownice z przenoszeniem sił, joypady, mysz i klawiaturę. Te urządzenia najprawdopodobniej trze-ba będzie skonfigurować ręcznie. Z głównego menu wybierz OPCJE, następnie pozycję, które odpowiada urządzeniu, z którego chcesz skorzy-stać. Wróć do menu opcji i zmień ustawienia dla tego urządzenia.

podstawowe sterowanie

gaz	↑
hamulec	↓
skręt w lewo	←
skręt w prawo	→
hamulec ręczny	Spacja
bieg w górę	]
bieg w dół	[
widok do tyłu	R
przełączenie kamery w trybie powtórek	F1
zmiana kamery	C



Colin McRae jest prawdopodobnie najpopularniejszym kierowcą rajdowym na świecie. Trzydziestodwuletni Szkot w trakcie ośmioletniej kariery w zespole Subaru Prodrive został w 1995 roku najmłodszym w historii mistrzem świata. Dziś ma na koncie 19 zwycięstw w wyścigach wliczanych do mistrzostw świata, w tym 3 zdobyte w obecnym samochodzie – wartym ponad 2,000,000 złotych Fordzie Focusie WRC. Swoim stylem walki zdobył sobie przezwisko – Latający Szkot.

FORD FOCUS
WORLD RALLY CAR

dane techniczne

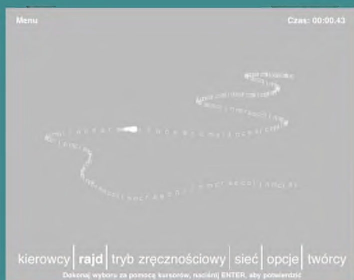
silnik	Ford 2.0 i Zetec F 4 cylindry, 16 zaworów, 2 litry pojem, elektroniczny system sterowania Forda, turbosprężarka Garrell (z 34 mm zwężką spełniającą wymogi FIA), katalizator
elektronika	kompletny zestaw telemetryczny gromadzący dane z silnika i zawieszenia do diagnostyki i analizy osiągów.
chłodzenie	chłodnica powietrza doładowywanego
moc	300 KM przy 6,500 RPM
moment obrotowy	550 Nm przy 4,000 RPM
zbiornik paliwa	umieszczony centralnie o pojemności 100 litrów
układ jezdny	stały napęd na cztery koła z aktywnym przednim, centralnym i tylnym dyferencjałem M.- Sport. Elektroniczne układy kontroli dyferencjału
układ przeniesienia napędu	M.-Sport / Xtrac 240 6-biegowa, sekwencyjna skrzynia biegów
zawieszenie	**Przód:** wahacze, kolumny Mac Phersona z regulowanymi amortyzatorami. **Tył:** wahacze, kolumny MacPhersona regulowanymi amortyzatorami.
układ kierowniczy	wspomagana przekładnia o dużym przełożeniu (12:1). Dwa obroty kierownicy, by całkowicie skręcić koła.
hamulce	na asfalt – wentylowane tarcze 380mm (przód) / 315 mm (tył) i 8 tłoczkowe zaciski (przód) / 4 tłoczkowe zaciski (tył).
koła	na asfalt – 18 cali średnicy – 8 cali (200 mm) szerokości
długość całkowita	4152 mm
szerokość całkowita	1770 mm
wysokość całkowita	1420 mm
rozstaw osi	2615 mm
masa	1230 kg

Rajdy to jedne z najbardziej ekscytujących widowisk sportowych – żaden inny sport motorowy nie oferuje kibicom tak bliskiego spojrzenia na mistrzów przy pracy. Ponadto, w przeciwieństwie do większości innych imprez sportów motorowych samochody ścigają się na czas, wyruszając na odcinki w minutowych odstępach. Nie są to jednak normalne trasy. Chociaż niektóre odcinki są rozgrywane na asfalcie, kierowcy mogą się spodziewać wielu rodzajów nawierzchni, od lodu i śniegu, aż do piachu, błota i szutru. Kierowcy rajdowi ścigają się o każdej porze dnia, przy każdej pogodzie. Pomagają im piloci: wysoko wyspecjalizowani nawigatorzy, którzy podają różnego rodzaju informacje na temat zakrętów, odległości



i zagrożeń na trasie. Dzięki temu kierowca może się skupić na wykorzystaniu do granic możliwości potencjału drzemiącego w jego (lub jej) samochodzie.

główne | menu



Aby poruszać się po menu skorzystaj ze strzałek. Za ich pomocą można się poruszać po opcjach. Aby wybrać którąś z nich najpierw należy ją podświetlić za pomocą strzałek i następnie nacisnąć ENTER. Żeby wrócić do poprzedniego menu naciśnij ESC, wszelkie wprowadzone zmiany zostaną anulowane.

rodzaje | rajdów

mistrzostwa

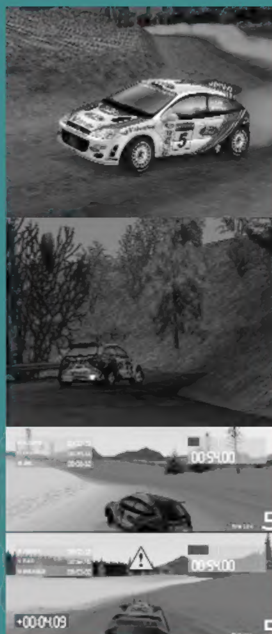
Prawdziwe rajdowe doznanie – współzawodnictwo podczas pełnego sezonu rajdowego w ośmiu różnych krajach. Jako jeden z 10 kierowców będziesz musiał się zmieścić w pierwszej szóstce, by przejść do kolejnego rajdu.

Ostatni dzień do drugiego rajdu to dzień pokazowego odcinka specjalnego. To wyścig jeden na jednego, na specjalnie przygotowanym, podwójnym torze.

Punkty są przyznawane na koniec każdego z rajdów zgodnie z tabelą:

1-sze miejsce	– 12 punktów
2-gie miejsce	– 8 punktów
3-cie miejsce	– 6 punktów
4-te miejsce	– 4 punkty
5-te miejsce	– 2 punkty
6-te miejsce	– 1 punkt

W tym trybie może grać jeden gracz, dwóch graczy na podzielonym ekranie lub 2 – 4 czterech graczy zamieniając się miejscami (Rozgrywka alternatywna).





pojedynczy rajd

Ścigaj się podczas rajdu z jednym z ośmiu krajów. Początkowo dostępna jest tylko Finlandia. Aby uzyskać dostęp do innych rajdów odbywających się w innych państwach, trzeba je odblokować podczas mistrzostw.

Z tego trybu może korzystać jeden gracz, dwóch na podzielonym ekranie lub 2–4 podczas rozgrywki alternatywnej.

pojedynczy odcinek

Ścigaj się na wybranym przez siebie odcinku w trybie pojedynczego gracza, dwóch graczy na podzielonym ekranie lub 2–4 graczy podczas rozgrywki alternatywnej. W tym trybie możesz wybrać pogodę.

próba czasowa

Staraj się uzyskać jak najlepszy czas na wybranym odcinku. W tym trybie na trasie zawsze panuje możliwie najlepsza pogoda, by ułatwić uzyskanie jak najlepszego wyniku.

Z tego trybu może korzystać jeden gracz, dwóch graczy na podzielonym ekranie lub 2–4 graczy podczas rozgrywki alternatywnej.

wyzwanie

Wyzwanie to zawody które rozgrywane są na pokazowym odcinku specjalnym najpierw w Japonii; kraju, które nie jest uwzględniony w mistrzostwach. Kiedy inne pokazowe odcinki specjalne zostaną odblokowane w mistrzostwach, staną się one dostępne także w tym trybie. Każda runda zawodów obejmuje wyścig pomiędzy dwoma kierowcami.

Można wykluczyć z zawodów komputerowych kierowców, albo ustawić im poziom trudności. Proszę zauważyć, że po wykluczeniu kierowców prowadzonych przez komputer, niektórzy gracze mogą uzyskać awans do kolejnej rundy bez konieczności wygrywania wyścigu.

Samochód jest wybierany losowo podczas każdej rundy zawodów.

W wyzwaniu może wziąć udział maksymalnie 6 osób (po kolei). Kiedy zajdzie taka potrzeba będą się ścigać na podzielonym ekranie.

tryby | zręcznościowe 6.0

mistrzostwa

Wyścig przeciwko pięciu innym kierowcom w trzech różnych krajach na dystansie trzech okrążeń. Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Obowiązuje następująca punktacja:

1 miejsce	– 6 punktów
2 miejsce	– 4 punkty
3 miejsce	– 3 punkty
4 miejsce	– 2 punkty
5 miejsce	– 1 punkt
6 miejsce	– 0 punktów

Są dwie klasy mistrzostw: A i B. Każda z nich zawiera inny zestaw tras. Początkowo klasa A nie jest dostępna. Aby ją odblokować, będziesz musiał ukończyć klasę B na pierwszej pozycji. Ten tryb jest dostępny dla jednego gracza.

pojedynczy wyścig

Wyścig przeciwko pięciu innym kierowcom w trzech różnych krajach na dystansie trzech okrążeń. Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Obowiązuje następująca punktacja:

1 gracz: wyścig na pojedynczej trasie. Można wybrać liczbę okrążeń od 1 do 10, a także liczbę uczestników - maksymalnie wynosi 5.

2 graczy: bez udziału komputerowych przeciwników, na podzielonym ekranie. Można włączyć opcję Doganianie. Graczowi, który znajduje się aktualnie na drugiej pozycji łatwiej będzie dogonić prowadzącego. Można ścigać się normalnie lub wybrać system punktacji za okrążenia lub czas.

tryb punktacji za okrążenia: gracz, który pierwszy przekroczy linię mety, uzyskuje punkt. Aby zwyciężyć, trzeba uzyskać określoną liczbę punktów.

tryb czasowy: kierowca, który został w tyle, musi przekroczyć linię mety w ciągu ustalonej liczby sekund po tym, jak zrobi to lider. Inaczej przegra.

próba czasowa

Pozwala ćwiczyć przejazdy po dowolnych trasach, na czas.

Ten tryb jest także dostępny dla jednego gracza.

rozgrywki | w sieci

Colin McRae 2.0 umożliwia grę w sieci (maksymalnie 8 graczom) dzięki modułowi Direct Play (IPX, TCP/IP). Dwóch graczy może się ścigać korzystając z połączenia modemowego, lub szeregowego.

Proszę pamiętać, że na działanie gry w sieci wpływ mają następujące czynniki: duże obciążenie, niskiej jakości okablowanie, szumy na linii, opóźnienie i inne efekty środowiskowe oraz szybkość procesora w komputerze.

sterownie w menu

Aby poruszać się po menu, skorzystaj ze strzałek. Za ich pomocą można się poruszać po opcjach. Aby wybrać którąś z nich, najpierw należy ją podświetlić za pomocą strzałek i następnie nacisnąć ENTER. Żeby wrócić do poprzedniego menu, wybierz opcję POWRÓT i naciśnij ENTER, albo ESC.

rodzaj połączenia

Rozgrywka w sieci IPX

Obsługuje: 2-8 graczy

Wymaga: przynajmniej jednej płyty z grą i dwóch lub więcej komputerów połączonych w sieć zgodną z protokołem IPX.

Rozgrywka w sieci TCP/IP

Obsługuje: 2-8 graczy

Wymaga: przynajmniej jednej płyty z grą i dwóch lub więcej komputerów połączonych w sieć zgodną z protokołem TCP/IP.

Rozgrywka przez modem

Obsługuje: 2 graczy

Wymaga: przynajmniej jednej płyty z grą i dwóch komputerów wyposażonych w modemy 28800 kbps lub szybsze.

Rozgrywka przez połączenie szeregowe

Obsługuje: 2 graczy

Wymaga: przynajmniej jednej płyty z grą i dwóch komputerów połączonych za pomocą portów szeregowych lub kabla łączącego modemy.

tworzenie sesji

Żeby rozpocząć w grę Colin McRae Rally 2.0 ktoś musi założyć sesję. Z głównego menu należy wybrać SIEĆ, a następnie wybrać lub stworzyć profil kierowcy. Z listy wybrać rodzaj połączenia, a na następnym ekranie wybrać STWÓRZ NOWĄ rozgrywkę. Gospodarz może ją zabezpieczyć hasłem, ale nie jest to niezbędne. Następnie ustaw opcje sesji: tryb rozgrywki, maksymalną liczbę graczy, czas po jakim gracz zostanie „wykopany" z sesji, Można także WCZYTAĆ TABLICĘ WYNIKÓW. W zależności od trybu rozgrywki gospodarz, zanim przejdzie do POCZEKALNI, może zmieniać wiele opcji.

dołączanie do sesji

Najpierw wybierz z głównego menu SIEĆ. Wczytaj lub stwórz nowy profil kierowcy i wybierz rodzaj połączenia. Na kolejnym ekranie podświetl nazwę sesji i DOŁĄCZ do niej. Jeśli jest ona zabezpieczona hasłem, zostaniesz poproszony o jego podanie. Następnie wszyscy gracze znajdą się w POCZEKALNI.

dostępność opcji

Gospodarz będzie miał dostęp tylko do tych państw i odcinków, które odblokował w trybie pojedynczym. Pozostali gracze będą mogli dołączyć bez względu na to, czy odblokowali daną trasę.

poczekalnia

Na tym ekranie gracze wybierają samochody i rodzaj skrzyni biegów. Tutaj wszyscy widzą obecnych w sesji graczy i listę dostępnych samochodów. Mogą także ROZMAWIAĆ. Kiedy już dokonasz wyboru i będziesz gotów do startu, podświetl opcję GOTOWY, wtedy gospodarz będzie mógł rozpocząć wyścig.

czas, po którym gracz zostanie wykopany

Kiedy zwycięzca przekroczy linię mety, często musi czekać, aż dotrą do niej pozostali. Aby ustalić maksymalny czas oczekiwania, można wyznaczyć limit, po upływie którego gracze zostaną wykopani. W chwili kiedy zwycięzca dotrze do mety, zegar zacznie odmierzać czas. Kiedy dojdzie do zera, wyścig się skończy, bez względu na to, gdzie znajdują się pozostali gracze.

tabela wyników

Pod koniec rajdu czy sesji pojawi się opcja zapisania aktualnej tabeli wyników. Dzięki temu można zachować szczegółowe informacje na temat graczy: zajmowane pozycje, liczbę zdobytych punktów itd. Jeżeli gospodarz będzie chciał kontynuować taką sesję w terminie późniejszym, będzie mógł wczytać tabelę i wrócić do gry dokładnie w miejscu, gdzie została ona przerwana. Nowy gracz może dołączyć do takiej sesji, ale rozpocznie grę na ostatniej pozycji. Wynik gracza, które rezygnuje, zostanie zachowanyna wypadek, gdyby później chciał wrócić do rozgrywki.

rozmowa

Rozmawiać można w poczekalni i na końcu wyścigu na ekranie wyników. Aby wpisać wiadomość, umieść kursor na pustym polu tekstowym, wpisz jej treść i naciśnij Enter.

nakładka na ekran (HUD)

Nakładka na ekran wyświetlana podczas jazdy może zawierać różne informacje, w zależności od trybu. Podczas rozgrywek sieciowych bardzo często zdarza się, że jej wygląd odbiega dość znacznie od tego, co widać podczas gry w trybie jednego gracza.

menu pauzy

Podczas rozgrywek sieciowych pauza nie jest dostępna. Po naciśnięciu klawisza ESC można uzyskać dostęp do opcji menu pauzy, ale samochód będzie wciąż jechał.

ekran wyników

Na koniec wyścigu wszystkim graczom pokazany zostanie ekran wyników. Podczas rozgrywek sieciowych obowiązuje inna punktacja:

Rajd – Pojedynczy rajd: 1 punkt za wygranie odcinka, plus 2 punkty za wygranie całego rajdu.

Rajd – Próba czasowa: 1 punkt za zwycięstwo.

Tryb zręcznościowy – Pojedynczy rajd: 1 punkt za zwycięstwo.

Tryb zręcznościowy: 1 punkt za zwycięstwo.

Wyniki uzyskane podczas sesji są rejestrowane na tablicy wyników.

kontynuuj

Pod koniec sesji gospodarz może ją rozpocząć na nowo, albo wrócić do poczekalni i przygotować nowy wyścig.

wyjście z gry

W dowolnym momencie, czy to podczas wyścigu, czy w menu gospodarz i gracze mogą zdecydować się na wyjście z gry. Jeśli zrobi to gospodarz, to jego funkcję automatycznie przejmie inny gracz.

rodzaje rajdów w sieci 8.0

Podczas rozgrywek sieciowych dostępne są następujące tryby obsługujące maksymalnie ośmiu graczy.

pojedynczy rajd

Ten tryb umożliwia graczom ściganie się na wybranych odcinkach znajdujących się w jednym kraju. Gospodarz wybiera odcinki, na których wszyscy będą się ścigać i w ten sposób stworzy „własny rajd”. Nie można określić kolejności w jakiej odbędą się przejazdy przez poszczególne odcinki. Zwycięzcą zostanie gracz, który na końcu rajdu będzie miał najszybszy czas. Po co drugim odcinku wszyscy gracze wracają na ekran ustawień / napraw.

Opcje ustawień trybu rozgrywki

Gospodarz może wybrać odcinki, na których wszyscy będą się ścigać, podświetlając interesujące go pozycje i potwierdzając za pomocą opcji OK.

pojedynczy odcinek

Ten tryb umożliwia grupie graczy ściganie się na pojedynczym odcinku. Gospodarz dokonuje wyboru i określa warunki pogodowe. Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy przekroczy linię mety.

opcje ustawień trybu rozgrywki

Gospodarz może określić warunki pogodowe panujące na torze.

próba czasowa

Ten tryb umożliwia grupie graczy rozegranie próby czasowej. Gospodarz określa limit czasowy. Gracze mogą jeździć dowolną liczbę razy w jego granicach. Zegar będzie wyświetlany na wszystkich ekranach, także podczas wyścigu. Zwycięzcą zostanie gracz, który uzyskał najlepszy czas odcinka. Zawodnicy, którzy nie jeżdżą, zostają przeniesieni na ekran ustawień / napraw. Jeżeli czas upłynie po rozpoczęciu okrążenia, to gracz nie będzie mógł przekroczyć linii mety. Po ukończeniu odcinka wszyscy mogą sprawdzić na ekranie wyników jak idzie pozostałym. Tutaj znajdą się szczegółowe informacje na temat tego, co robi dany zawodnik (jedzie, znajduje się na ekranie ustawień / napraw) i jaki jest najlepszy uzyskany przez niego czas.

opcje ustawień trybu rozgrywki

Gospodarz może określić czas trwania sesji – w minutach.

rodzaje wyścigów w sieci w trybie zręcznościowym 9.0

Podczas rozgrywek sieciowych dostępne są następujące tryby, maksymalnie dla sześciu graczy.

pojedynczy wyścig

Ten tryb umożliwia grupie graczy wzięcie udziału w rajdzie w trybie zręcznościowym. Gospodarz wybiera kraj i liczbę okrążeń. Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy przekroczy linię mety.

opcje ustawień trybu rozgrywki

Gospodarz może wybrać liczbę okrążeń.

próba czasowa

Ten tryb umożliwia grupie graczy wzięcie udziału w próbie czasowej w trybie zręcznościowym. Zawodnicy będą się starć przejechać jak największą liczbę okrążeń zanim upłynie ustalony czas sesji. Zwycięzcą zostanie gracz, który uzyskał najlepszy czas okrążenia. Jeśli czas upłynie po rozpoczęciu danego okrążenia, to nie będzie można go ukończyć.

opcje ustawień trybu rozgrywki

Gospodarz może określić czas trwania sesji – w minutach.

Więcej informacji na temat rozgrywek sieciowych możesz znaleźć w pliku CzytajTo na płycie z grą Colin McRae Rally 2.0.

ustawienia | poziomów trudności

W grze są trzy poziomy trudności: Nowicjusz, Średnio-zaawansowany i Ekspert.

W trybie rajdowym poziom trudności określa, jakie odcinki są dostępne, a co za tym idzie, liczbę dni każdego rajdu.

nowicjusz

Dzień 1 (4 odcinki) i dzień 2 (specjalny odcinek pokazowy) w czterech krajach.

średnio-zaawansowany

Dzień 1 (4 odcinki), dzień 2 (4 odcinki) i dzień 3 (specjalny odcinek pokazowy) w czterech krajach.

ekspert

Dzień 1 (4 odcinki), dzień 2 (4 odcinki), dzień 3 (odcinki) i dzień 4 (specjalny odcinek pokazowy) w czterech krajach.

W trybie zręcznościowym jedynym ograniczeniem na poziomie nowicjusza jest fakt, że dostępne są tylko mistrzostwa i wozy klasy B.

Poziomy nowicjusz i średnio-zaawansowany są dostępne od razu. Poziom eksperta można odblokować w trybie rajdowym, plasując się na pierwszej pozycji mistrzostw na poziomie średnio-zaawansowanym.

Aby odblokować poziom eksperta do trybów zręcznościowych, należy ukończyć mistrzostwa klasy A i B na poziomie średnio-zaawansowanym.

Rozpoczynając grę możesz wybrać zapisany wcześniej profil kierowcy. Jeśli nie ma takiego, możesz stworzyć nowy. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do rozdziału Profile kierowców.

Jeżeli nie masz zapisanego wcześniej profilu, albo nie chcesz takiego tworzyć, możesz zagrać jako GOŚĆ. W ten sposób nie można jednak odblokować dodatkowych samochodów.

Proszę pamiętać, że w trybie wyzwania profile kierowców nie są wykorzystywane, jako że może on obsługiwać nawet ośmiu graczy.

Początkowo dostępnych jest sześć samochodów. Dostęp do innych można uzyskać poprzez jeżdżenie w rajdach i mistrzostwa w trybie zręcznościowym na poziomie nowicjusz i średnio-zaawansowany. Wybierając samochód możesz zdecydować, czy chcesz używać ręcznej skrzyni biegów (MT) czy automatycznej (AT). Doradzamy, by na początku zacząć jeździć z automatyczną skrzynią biegów i dopiero po opanowaniu wszystkich samochodów przełączyć na ręczną.

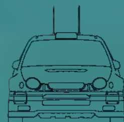
ford focus

KM: 300
masa (kg): 1230
sprężarka: [illegible]
napęd: 4WD



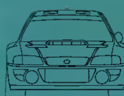
toyota corolla

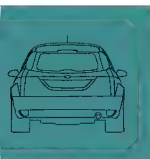
KM: 300
masa (kg): 1230
sprężarka: [illegible]
napęd: 4WD

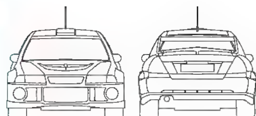


subaru impreza

KM: [illegible]
masa (kg): 1230
sprężarka: [illegible]
napęd: 4WD

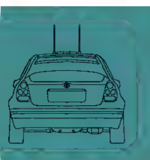


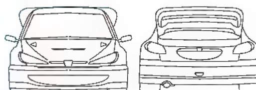




mitsubishi lancer

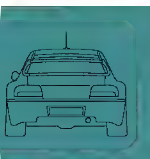
KM:	300
masa (kg):	1260
sprężarka:	Tak
napęd:	4WD

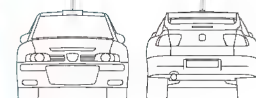




peugeot 206

KM:	300
masa (kg):	1230
sprężarka:	Tak
napęd:	4WD





seat cordoba

KM:	300
masa (kg):	1230
sprężarka:	Tak
napęd:	4WD

strefa | serwisowa 13.0

Na początku i w połowie każdego dnia rajdu możesz odwiedzić strefę serwisową celem zmodyfikowania ustawień samochodu i wymiany uszkodzonych części. Można tutaj także przejrzeć informacje o najbliższych odcinkach i prognozę pogody na resztę dnia.

W każdej strefie serwisowej można spędzić określony czas. Można go poświęcić na dokonanie napraw i modyfikacji ustawień samochodu. Wszystkie strefy serwisowe w ciągu dnia trwają po 60 minut.

ustawienia

W pierwszej strefie serwisowej dnia samochód jest przygotowany na pierwsze odcinki rajdu. Aby uzyskać jak najlepsze wyniki, powinieneś uważnie przestudiować opisy odcinków i odpowiednio przygotować swój samochód.

Każda zmiana zajmuje pewien czas z limitu danej strefy czasowej.

Można modyfikować następujące elementy samochodu:

biegi

Przełożenia skrzyni biegów określają kompromis pomiędzy rozwijanymi przyspieszeniem i maksymalną prędkością.

zawieszenie

Wybierz twardość zawieszenia.

opony

Można zmieniać rodzaj opon. Dostępne są następujące typy: suche na asfalt, mokre na asfalt, suche na szuter, mokre na szuter, na mokre błoto, na wysuszone błoto i na śnieg.

rozdział mocy

Określ rozdział mocy pomiędzy przednie i tylne koła. Tę wartość można regulować tylko w pewnych granicach.

balans hamulców

Ustal rozdział siły hamowania pomiędzy przednie i tylne koła.

siła hamowania

Określ siłę, z jaką mają działać hamulce.

układ kierowniczy

Określ czułość układu kierowniczego.

naprawy

Podczas rajdów uszkodzenia samochodów są bardzo częste. Naprawa uszkodzonej części oznacza jej wymianę na nową. Każda taka wymiana pochłania jakąś część czasu dostępnego w strefie serwisowej.

Wielkość uszkodzenia jest ukazana na pasku. Podsumowanie uszkodzeń znajduje się na liście części, każda z nich jest oznaczona kolorem: żółty oznacza lekkie uszkodzenie, pomarańczowy poważne, a czerwony bardzo poważne uszkodzenie.

Wymieniać można następujące części: skrzynię biegów, sprężarkę, zawieszenie, dyferencjał, karoserię, hamulce, układ kierowniczy, układ elektryczny, wydech, wały i półosie napędowe.

informacje

Tutaj uzyskasz informacje na temat aktualnego rajdu. Znajdziesz tu także ogólny opis panujących w danym kraju warunków, mapy poszczególnych odcinków i prognozę pogody. To Ci pomoże wybrać jak najlepsze ustawienia samochodu.

Proszę pamiętać, że pogoda nie jest do końca przewidywalna i może się zmienić. Ma to wpływa na wybór opon, szczególnie na odcinkach asfaltowych.

zapisywanie rozgrywki

W trybie rajdowych mistrzostw, na ekranie strefy serwisowej można zapisać stan rozgrywki. Proszę pamiętać, że najlepsze wyniki, ani dodatkowe samochody nie zostaną zachowane. Aby zapisać te rzeczy, należy wrócić do głównego menu.

tryb zręcznościowy

W trybie zręcznościowym nie ma strefy serwisowej. Samochód zostanie skonfigurowany odpowiednio do wybranej trasy.

nakładka | na ekran



tryb zręcznościowy

strzałki pilota

Symbole pilota sygnalizujące zakręty i zagrożenia na trasie.

pasek postępu i czas

Tutaj wyświetlony jest całkowity czas odcinka i pozycja pomiędzy punktami, na których mierzy się straty. Bloki rozdzielające te punkty mogą być zielone lub czerwone, w zależności od tego, czy uzyskałeś czas lepszy, czy gorszy od najlepszego przeciwnika.

tablica rozdzielcza

Zawiera informacja odnośnie prędkości samochodu, biegów i obrotów silnika.

strata

Różnica pomiędzy czasem uzyskanym przez Ciebie i przez najlepszego z przeciwników. Jest aktualizowany po przejechaniu każdego z punktów pomiarowych.

porządek wyścigu

Pokazuje aktualną pozycję na odcinku a także dwóch kierowców, których czasy są najbliższe Twojemu. Jest aktualizowany po przejechaniu każdego z punktów pomiarowych.



tryb zręcznościowy

okrążenia, czas i pozycja

Aktualna liczba przejechanych okrążeń, całkowity czas i zajmowana pozycja.

tablica rozdzielcza

Zawiera informacja odnośnie prędkości samochodu, biegów i obrotów silnika.

strata

Różnica pomiędzy czasem uzyskanym przez Ciebie i przez najlepszego z przeciwników.

czasy okrążeń

Tutaj wyświetlone są cztery czasy:

1. Najlepszy czas okrążenia na danym odcinku uzyskany przez dowolnego zawodnika wraz z jego identyfikatorem.
2. Aktualny najlepszy czas okrążenia danego gracza (jeśli korzysta z profilu kierowcy).
3. Najszybsze okrążenie podczas tej sesji, wraz z identyfikatorem gracza, który uzyskał ten czas (ta pozycja jest kasowana przed powrotem do głównego menu).
4. Czas ostatniego okrążenia

dostosowywanie nakładki na ekran do własnych potrzeb

Gracze mogą dostosować swoje nakładki na ekran do własnych potrzeb, wyłączając bądź wyłączając jej poszczególne elementy. Można także wybrać miejsce, w którym będą się pojawiać strzałki pilota. To wszystko można zmieniać w menu pauzy.







Kierowca rajdowy polega na informacjach, które przekazuje mu pilot opisujący poszczególne sekcje odcinka. Aby uzyskać możliwie najlepszy czas, kierowca musi uważnie słuchać komunikatów pilota – szczególnie na nocnych odcinkach, gdzie nie widzi trasy daleko przed maską. Strzałki pilota są wyświetlane w górnej części ekranu i wskazują jak ostry jest znajdujący się przed samochodem zakręt. Będą się także pojawiać komunikaty ostrzegawcze: „ostrożnie" i „uwaga".









symbole pilota

zakręty

6, 5, 4, 3, 2, otwarty nawrót, nawrót

Im większa liczba tym szybszy zakręt.

Liczby oznaczają sugerowany bieg, na którym należy pokonać zakręt. Jest to podobne do systemu z jakiego korzysta Colin McRae.

zagrożenia



ostrożnie – bądź ostrożny

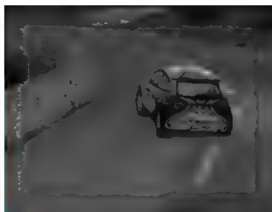


uwaga – bądź wyjątkowo ostrożny. Tutaj łatwo uszkodzić samochód.

pilot

Poza symbolami, które pojawiają się na ekranie, usłyszysz komunikaty pilota. Będzie Cię on powiadamiał o tym, jak ostry zakręt znajduje się w przed samochodem i jaka jest odległość do niego. Jeżeli kolejny zakręt znajduje się zaraz za poprzednim usłyszysz „i" zamiast odległości.

Pilot przekaże Ci w razie potrzeby także bardziej szczegółowe informacje.





ostrożnie – ten odcinek jest niebezpieczny.

uwaga – ten odcinek jest bardzo niebezpieczny.

szczyt – droga przejeżdża przez wzniesienie.

długi – długi zakręt.

bardzo długi – to wyjątkowo długi zakręt.

zakręt – sygnalizuje przejazd przez skrzyżowanie.





otwarty – zakręt się rozszerza.

zać. – zakręt robi się coraz ciaśniejszy.

wąsko – zwężenie drogi.

nie tnij – nie ścinać zakrętu.

prosta – przez najbliższe łuki należy przejechać po prostej.

Różnego rodzaju zagrożenia, także są sygnalizowane.

przykłady

„100, 4 prawy" - dość ciasny zakręt w prawo w odległości 100 metrów.

„70, 2 lewy i 6 prawy" - bardzo ciasny zakręt w lewo w odległości 70 metrów i zaraz za nim łagodny łuk w prawo.

„30, zakręt, 3 lewy, ostrożnie skały na zewnątrz" - ciasny zakręt w lewo na skrzyżowaniu i niebezpieczne skały na zewnętrznej stronie łuku.

„6 szczyt" można bezpiecznie pokonać wzniesienie, bezpośrednio za nim nie ma zakrętu.

za samochodem (daleko)

za samochodem (blisko)

na masce

wewnątrz samochodu

(niedostępne w trybach zręcznościowym, podzielonego ekranu i próbach czasowych z samochodami „duchami”.

na zderzaku

Kamerę znajdującą się za samochodem (daleko) można ustawić zgodnie z własnymi wymaganiami. Zmieniać można wysokość nad samochodem, odległość od samochodu i kąt nachylenia, a także parametr określający, jak bardzo kamera wychyla się na boki podczas pokonywania zakrętów.

Gracze mogą tworzyć własne profile: będą one zawierać identyfikatory i historię najlepszych wyników, zdobytych trofeów, ulubionej konfiguracji oraz dodatkowych samochodów.

Wybierając z głównego menu kierowcę możesz wybrać tworzenie nowego profilu, wczytanie istniejącego, ostatnio zapisanego lub podgląd profili, które zostały wczytane.

tworzenie nowego profilu

Jeśli chcesz stworzyć profil nowego kierowcy musisz wpisać trzyliterowy identyfikator. Będzie wykorzystywany przez całą grę (na przykład na tablicach najlepszych wyników). Potem będziesz mógł wpisać swoje nazwisko i datę urodzenia.

podgląd profilów

Możesz przejrzeć wszystkie informacje zawarte w profilu kierowcy. Obejmują one najlepsze wyniki i czasy uzyskane podczas Mistrzostw, rajdów, pojedynczych odcinków i okrążeń.

Tutaj będzie można obejrzeć wszystkie zgromadzone trofea. Są one przyznawane kierowcom, którzy ukończą na pozycjach 1 (złoto), 2 (srebro) lub 3 (brąz) rajdy, mistrzostwa w trybie zręcznościowym i pojedyncze rajdy.

aktualizacja profilu

Za każdym razem, kiedy będziesz wychodził z gry i wracał do głównego menu, będzie się pojawiać pytanie, czy chcesz dokonać aktualizacji Profilu swojego kierowcy, o ile się zmienił. Jeśli wtedy się na to nie zdecydujesz, będziesz mógł zrobić to później, wybierając opcję Aktualizuj profil kierowcy z menu Podglądu profilów kierowców.

grafika

podzielony ekran: można przełączać pomiędzy pionową, a pozioma linią podziału.

samochód „duch”: można go włączać i wyłączać.

jednostki: rodzaj jednostek na prędkościomierzu, km/h lub MPH.

speedo: ustal na domyśle, analogowe lub cyfrowe.

dźwięk

Zmień ustawienia muzyki, efektów dźwiękowych i głośność komunikatów pilota.

najlepsze wyniki

Podgląd najlepszych wyników i czasów. Proszę pamiętać, że to najlepsze wyniki wszystkich graczy. Indywidualne statystyki są przechowywane w profilach kierowców.

wczytaj / zapisz dane

Zapisać można wszelkie dane gry, takie jak na przykład opcje, najlepsze wyniki i wszelkie odblokowane funkcje. Zostaną one automatycznie wczytane po uruchomieniu gry. Proszę pamiętać, że te informacje są zapisywane poza profilem kierowcy.



Oto kilka porad, które pomogą Ci w trasie:

pokonywanie zakrętów

Poza asfaltem możesz zapomnieć o optymalnym torze jazdy – samochody rajdowe pokonują zakręty poślizgiem. Dlatego ważna jest prędkość na wyjściu z łuku, a nie na wejściu. Trzeba do tego odpowiednio skonfigurować samochód – hamulce, by wytracić prędkość przed zakrętem, a nie już na nim. Aby kontrolować poślizg i uzyskać przyczepność, będziesz musiał sprawnie operować pedałem gazu. W sytuacji kiedy trzeba szybko wytracić prędkość, albo wejść w wyjątkowo ostry zakręt, użyj hamulca ręcznego. Jeżeli samochodem zarzuci, należy to skontrować kierownicą, kiedy ustawi się w odpowiednim kierunku, wciśnij gaz do dechy.

skrzynia biegów

Gdy już nauczysz się prowadzić samochód, zmień skrzynię biegów na ręczną. Dzięki temu będziesz mógł osiągnąć lepsze wyniki, a ponadto w kluczowych momentach można hamować także silnikiem.

porady ogólne

Zawsze zwracaj uwagę na to, co mówi pilot.

Nie bój się zjeżdżać na pobocza, by zaoszczędzić kilka sekund. Musisz jednak bardzo uważać, jeśli w pyle czai się przeszkoda, to może Cię to drogo kosztować.

improwizuj – który wypad poza szosę pomoże Ci wytracić prędkość w sytuacji zagrożenia, nawet jeśli ceną za kilka milisekund będzie kilka kół.

poznaj nawierzchnię – prowadzenie samochodu po asfalcie wymaga innej techniki niż rajdy na śniegu czy błocie.

obserwuj pogodę – zmiana pogody moze w dramatyczny sposób zmienić stabilność samochodu i widoczność.

najlepsze | wyniki autorzy |

Jeżeli posiadasz dostęp do Internetu i udało Ci się uzyskać w mistrzostwach, czy podczas rajdu czas, z którego jesteś wyjątkowo zadowolony, to zajrzyj na witrynę Codemasters:

http://www.codemasters.com

Tutaj znajdziesz najlepsze wyniki uzyskane w Colin McRae 2.0 ™ i będziesz mógł zarejestrować swój czas. By to zrobić, będzie Ci potrzebny kod znajdujący się pod czasami okrążeń w sekcji Profile kierowców.

Jeśli Twój czas będzie dostatecznie dobry, to znajdzie się na liście i cały świat będzie mógł go obejrzeć - to sposób na rajdową nieśmiertelność!

Codemasters pragnie podziękować za współpracę:

Podziękowania dla: **BMW AG, Ford Motor Company Limited, Fiat S.p A., Fuji Heavy Industries, Mitsubishi Motors i Ralliart Inc., Automobiles Peugeot i Peugeot Sports, SEAT S.A. i SEAT SPORTS, Toyota Motor Corporation i Toyota Motorsport GmbH.**

Podziękowania dla: **Agip Petrol, Alitalia, Linee Aeree Italiane S.p.A., Italiane S.p.A, Barcardi - Martini Group, Brembo S.p.A, Campagnolo S.r.l, Castrol Limited, Certina Kurth Freres S.A., Cosworth Racing, EMTEC Magnetics GmbH, Esso, Federal-Mogul, Heinrich Eibach GmbH, Hella Limited, Hertz, L.M. Gianetti, Mannesmann Sachs AG, Michelin, Mobil Oil Corporation, NGK, OMP Racing S.r.l, O.Z. S.p.A, Parametric Technology, Pirelli S.p.A, Prodrive, Qantas Airlines Limited, Repsol, Shell, Sodexho, Sparco S.r.l, Sumitomo Rubber Industries, Telefonica Moviles S.A, The Valvoline Company.**

Specjalne podziękowania dla: **Jimmy'ego i Colina McRae, Nicky'ego Grista, Alana Olivera i Thistle Motor Sport, Ford Racing oraz Msport.**

Codemasters wishes to acknowledge the co-operation of the following:

thanks to: BMW AG, Ford Motor Company Limited, Fiat S.p.A, Fuji Heavy Industries, Mitsubishi Motors and Ralliart Inc., Automobiles Peugeot and Peugeot Sport, SEAT SA and SEAT SPORT, Toyota Motor Corporation and Toyota Motorsport GmbH.

thanks to: Agip Petroli, Alitalia, Linee Aeree Italiane S.p.A, Barcardi - Martini Group, Brembo S.p.A, Campagnolo S.r.l, Castrol Limited, Certina Kurth Freres S.A., Cosworth Racing, EMTEC Magnetics GmbH, Esso, Federal-Mogul, Heinrich Eibach GmbH, Hella Limited, Hertz, L.M. Gianetti, Mannesmann Sachs AG, Michelin, Mobil Oil Corporation, NGK, OMP Racing S.r.l, O.Z. S.p.A, Parametric Technology, Pirelli S.p.A, Prodrive, Qantas Airlines Limited, Repsol, Shell, Sodexho, Sparco S.r.l, Sumitomo Rubber Industries, Telefonica Moviles S.A, The Valvoline Company.

special thanks to: Jimmy and Colin McRae, Nicky Grist, Alan Oliver and Thistle Rally Sport, Ford Racing and MSport.

polska wersja językowa

kierownictwo projektu

Marcin Iwiński

kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej

Paweł Składanowski

w roli pilota

Krzysztof Hołowczyc

tłumaczenia

Marcin Bojko

Ryszard Chojnowski

konsultacja

Marcin Biernacki

marketing

Marcin Marzęcki

Rafał Pasikowski

Krzysztof Szulc

dtp

Robert Dąbrowski

organizacja produkcji

Michał Bakuliński

THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT – READ CAREFULLY: THE ACCOMPANYING PROGRAM (WHICH INCLUDES COMPUTER SOFTWARE PROGRAM, THE MEDIA AND RELATED DOCUMENTATION IN PRINTED OR ELECTRONIC FORM) IS LICENSED TO YOU ON THE TERMS SET FORTH BELOW, WHICH CONSTITUTES A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU AND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS"). BY OPENING THIS PACKAGE, AND/OR INSTALLING OR OTHERWISE USING THE PROGRAM, YOU AGREE TO BE LEGALLY BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITH CODEMASTERS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU ARE NOT AUTHORIZED TO USE THE PROGRAM AND YOU SHOULD RETURN THE PROGRAM TO THE VENDOR FROM WHICH YOU OBTAINED THE PROGRAM AND REQUEST A REFUND.

THE PROGRAM is protected by the copyright laws of England, international copyright treaties and conventions and other laws. The Program is licensed, and not sold, and this Agreement confers no title or ownership to the Program or any copy thereof.

1. Limited Use License. Codemasters grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Program solely for your personal use on a single computer.

2. Ownership. All intellectual property rights in and to the Program (including but not limited to video, audio and other content incorporated therein) and title to any and all copies thereof are owned by Codemasters or its licensors, and you receive no right or interest therein other than the limited license in paragraph 1 hereof.

YOU SHALL NOT:

- Copy the Program except a single backup copy.
- Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer or make available to any other person the Program, in whole or in part, or use the Program or any part thereof in any commercial context, including but not limited in a service bureau, „cyber cafe", computer gaming center or any other commercial location in which multiple users may access the Program. Codemasters may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; see the contact information below.
- Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble, or create derivative works of the Program, in whole or in part.
- Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.
- Export or re-export the Program or any copy or adaptation in violation of any applicable U.S. export restrictions or other laws or regulations.

LIMITED WARRANTY. Codemasters warrants to the original consumer purchaser of the Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium of a product is found defective within 90 days of original purchase, Codemasters agrees to replace, free of charge, such product within such period upon its receipt of the Product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Codemasters. In the event that the Program is no longer available, Codemasters retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Codemasters and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE CODEMASTERS.

When returning the Program for warranty replacement please send the original product disks only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you are running the Program.

LIMITATION ON DAMAGES. IN NO EVENT WILL CODEMASTERS BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF CODEMASTERS HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. CODEMASTER'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PROGRAM. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Codemasters, this Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Program and all of its component parts.

INJUNCTION. Because Codemasters would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that Codemasters shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Codemasters may otherwise have under applicable laws.

INDEMNITY. You agree to indemnify, defend and hold Codemasters, its partners, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this Agreement.

MISCELLANEOUS. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws of England and you consent to the exclusive jurisdiction of the courts of England.

If you have any questions concerning this license, you may contact Codemasters at:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.

POMOC TECHNICZA

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info w dziale Pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 8.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

PRAWA AUTORSKIE

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, przekazywanie innym reprodukcji programu, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, licencjonowanie programu, wypożyczanie, wykorzystanie programu lub jego części w celach komercyjnych włącznie z wykorzystaniem go w miejscach takich jak kawiarnie, salony gier lub inne instytucje oraz inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

WARUNKI GWARANCJI

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:

a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,

b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.

3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.